

Master System[®]

Impossible Mission



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TECTOY

Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho IMPOSSIBLE MISSION no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. Este jogo é para apenas 1 jogador.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!

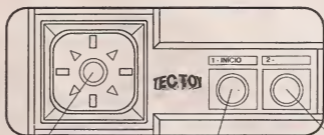


O Cenário do Jogo

Para ter sucesso na Missão Impossível, você deve penetrar nas salas e túneis da fortaleza subterrânea de Elvin, evitar os robôs defensores e decifrar sua senha secreta, para então poder entrar na sala de controle de Elvin e colocar um fim em seus planos.

Você marca pontos por achar peças de quebra-cabeças e combiná-las, e por alcançar a sala de controle de Elvin antes do tempo se esgotar. Conforme aumenta sua habilidade no jogo, você pode obter pontuações mais altas por completar a senha e alcançar a sala de controle gastando menos tempo. Mas, cada vez que você jogar, as salas serão rearranjadas e os quebra-cabeças serão diferentes.

Assuma o Controle!



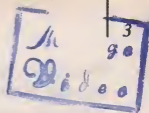
Botão Direccional
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

Botão D

- Move o jogador e a luva para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita.



Botão 1 ou 2:

- Inicia o Jogo.
- Pressione para dar cambalhotas.
- Controla funções do Terminal e do Computador.

Comandos

No Poço do Elevador e nos Corredores

Quando estiver no elevador, pressione o Botão D para cima ou para baixo para mover-se dentro do poço.

Pressione o Botão D para a esquerda ou direita para entrar ou sair do elevador e mover-se dentro dos corredores.

Pressione o Botão 1 ou 2 enquanto estiver se movendo para dar uma cambalhota.

Pressione o Botão 1 ou 2 enquanto estiver parado para ativar o painel.

Nas Salas

Pressione o Botão 1 ou 2 para pular.

Pressione o Botão D para a esquerda ou direita para mover-se ao longo das plataformas e pisos.

Pressione o Botão D para cima ou para baixo quando estiver no elevador (áreas das plataformas listradas em amarelo e azul) para fazer o elevador subir ou descer (se for possível).

Pressione o Botão D para cima quando estiver em frente de um objeto para procurar uma peça de quebra-cabeça ou senha.

Pressione o Botão D para cima quando estiver em frente de um terminal de computador para usar o terminal.

Utilizando o Terminal de Computador

Pressione o Botão D para cima ou para baixo para selecionar a função.

Pressione o Botão 1 ou 2 para usar a função (se for possível).

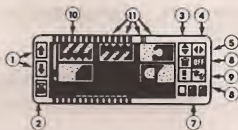
Utilizando o Computador de Bolso

Use o Botão D para mover a luva sobre os símbolos do painel.

Pressione o Botão 1 ou 2 para selecionar um símbolo.

Pressione o Botão 1 ou 2 enquanto a luva está sobre uma peça de quebra-cabeça para pegá-la.

Pressione o Botão 1 ou 2 para deixar cair a peça sobre outra ou em num espaço vazio.

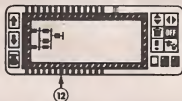


NOTA: A peça selecionada é aquela apontada pela seta piscante.

Pressionando o Botão 1 ou 2 enquanto a luva aponta para estas imagens, você executa as seguintes funções:

1. **Setas para cima/para baixo:** Percorre as peças de quebra-cabeças que você reuniu.
2. **Telefone:** Permite que você chame o computador principal para ajudá-lo.
3. **Símbolo de subir/descer:** Gira verticalmente a peça selecionada.
4. **Símbolo de esquerda/direita:** Gira horizontalmente a peça selecionada.
5. **Lata de Lixo:** Abandona a peça selecionada.
6. **Undo (!):** Desfaz a última alteração feita na peça selecionada.
7. **Símbolos de Cores:** Muda a cor da peça selecionada.
8. **Símbolo "OFF":** Desliga o computador de bolso.
9. **Pausa:** Suspende o tempo, isto é, paralisa o jogo.

10. 2 áreas mostrando as peças já obtidas.
11. 4 áreas de trabalho onde os quebra-cabeças são montados. Veja a folha de soluções.
12. Mapa mostrando as áreas da fortaleza que já foram exploradas.



Começando o Jogo

Para começar o jogo, pressione o Botão 1 ou 2. O jogador está agora no alto do poço do elevador mais à esquerda. Boa sorte!

Os objetivos do jogo:

- Examinar as salas dentro da fortaleza para achar peças de quebra-cabeças.
- Juntar as peças de quebra-cabeças para decifrar a senha.
- Achar e entrar na sala de controle de Elvin para salvar o mundo.

Procurando Peças de Quebra-Cabeças e Códigos

Examine cada objeto ou peça de mobília nas salas para encontrar códigos e peças de quebra-cabeças enquanto evita os robôs. Para examinar o objeto, fique na sua frente e pressione o Botão D para cima.

A palavra **SEARCHING** (Procurando) aparecerá em um retângulo na tela. O comprimento da barra no retângulo corresponde ao tempo que será gasto para examinar aquele objeto. Continue pressionando o Botão D para cima, e a barra vai começar a diminuir. Quando a barra desaparecer, o exame estará terminado e aparecerá um dos seguintes resultados:

- Retângulo dizendo **NOTHING HERE** (Nada Aqui) – O exame foi em vão – nenhum código ou peça de quebra-cabeça estava escondido no objeto.
- Uma foto de um robô dormindo – isso representa um código de **COCHILO** e permite que você desative temporariamente os robôs em uma sala usando o terminal de computador.
- Uma foto de uma plataforma de um elevador com uma seta acima – isso representa um **REPOSICIONAMENTO DO ELEVADOR** e permite que você recoloque as plataformas do elevador de uma sala em suas posições originais usando um terminal de computador.
- Uma peça de quebra-cabeça. Essa é uma parte da senha que permite entrar na sala de controle de Elvin. A peça é registrada no computador de bolso automaticamente.

Usando os Terminais de Computador

Você pode usar os COCHILOS e REPOSICIONAMENTOS em qualquer terminal de computador. Esses terminais estão espalhados por toda parte, geralmente vários em cada sala, e se parecem com uma televisão.

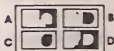
Fique em frente do terminal e pressione o Botão D para cima. Você verá agora uma tela com três opções e uma seta. Pressione o Botão D para cima ou para baixo para mover a seta até a opção desejada e então pressione o Botão 1 ou 2 para ativar a opção. Seu computador de bolso lhe dirá quantos COCHILOS ("SNOOZE") e REPOSICIONAMENTOS ("LIFT INITS") você tem – se não tiver nenhum, o terminal de computador mostrará PASSWORD REQUIRED (Senha Requerida).

Montando os Quebra-Cabeças

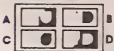
- Algumas peças estão de cabeça para baixo ou viradas de costas (ou os dois) quando você as encontra, assim, se a peça parecer não se encaixar, tente virá-la usando os símbolos correspondentes.
- As peças devem ser da mesma cor, ou elas não se encaixarão. Use os símbolos de cores para mudar a cor da peça selecionada.
- Um quebra-cabeças completo parece um cartão perfurado de computador: um retângulo sólido com pequenos furos.
- Um quebra-cabeças completo pode estar de cabeça para baixo ou de costas quando você terminar de colocar as peças. Tente virá-lo até conseguir reconhecê-lo.

- Há quatro peças em cada quebra-cabeça e nove quebra-cabeças no jogo. Cada vez que você montar um quebra-cabeça, uma letra da senha de Elvin aparecerá na parte inferior da tela do computador de bolso.
- Quando você tiver todas as nove letras da senha, poderá abrir a porta da sala de controle de Elvin e salvar o mundo.

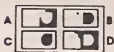
Exemplo de Solução



Gira "A"
verticalmente



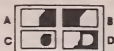
Gira "D"
verticalmente.



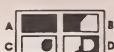
Sobrepõe "C"
com "A".
Sobrepõe "D"
com "B".



Gira "B"
horizontalmente.



Sobrepõe "B"
com "A".



O Computador de Bolso

O computador de bolso permite que você manipule as peças de quebra-cabeças e as coloque juntas para montar os quebra-cabeças. Ele também mostra quantos códigos para desabilitar robôs ("SNOOZES") você tem, quantos códigos para reposicionar elevadores ("LIFT INITS") você tem, quantas letras da senha de Elvin você tem e o tempo. Você tem até 6.00 unidades de tempo para decifrar a senha e salvar o mundo.

Usando Telefone para Acionar o Computador Principal

Seu computador de bolso pode chamar o computador principal por telefone, para obter outras informações úteis, da seguinte forma:

- Use o telefone para descobrir se você tem peças suficientes para montar um quebra-cabeça. (Isso refere-se à peça que está na parte superior esquerda do mostrador).
- Use o telefone para corrigir a orientação das duas peças no mostrador na janela esquerda. Quando uma peça for orientada corretamente, um sinal aparecerá à esquerda daquela peça na janela esquerda.
- Coloque o telefone no gancho para finalizar a ligação telefônica.

NOTA: Toda vez que você chama o computador principal por telefone, você perde 2 minutos de tempo.

As Salas de Código

A fortaleza de Elvin contém duas salas de códigos onde você pode ganhar mais COCHILOS e REPOSICIONAMENTOS. Aproxime-se do console e pressione o Botão D para cima. Uma sequência de casas piscará no tabuleiro, cada uma acompanhada por uma nota musical. Quando a sequência terminar, uma luva aparecerá. Use a luva para tocar cada casa na sequência correta, de tal modo a ordenar as notas musicais na ordem ascendente (da mais grave para a mais aguda).

Se você produzir a sequência correta, então o tabuleiro piscará e você ganhará um COCHILO ou um REPOSICIONAMENTO DO ELEVADOR. Você pode fazer isso quantas vezes quiser, mas a sequência fica cada vez mais longa. Você pode sair a qualquer momento tocando a barra laranja na parte inferior do tabuleiro.

Fim do Jogo

Um jogador morre quando o tempo alcança 6.00 e o míssil dispara.

Cair das plataformas e de dentro da base de uma sala custa 10 minutos.

Dicas Úteis

- Guarde os COCHILOS e REPOSICIONAMENTOS para as salas mais difíceis.
- Tente examinar todos os objetos em uma sala de uma vez, pois gastará tempo se tiver que voltar.
- Use o computador principal para orientar peças. Isso pode economizar facilmente os 2 minutos que ele custa.

- Robôs comportam-se logicamente. Use isso para ajudá-lo a ultrapassá-los.
- Não demore muito nas salas de códigos, a menos que precise desesperadamente de um COCHILO ou de um REPOSICIONAMENTO DO ELEVADOR.



CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.



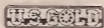
TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000
TELEFONE: (011) 831-2266

TEC TOY



© 1990 U.S. GOLD LTD.
Todos os direitos reservados.

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CORREIA & ASSOCIADOS